Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION
<NES-P-DH>

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

DUCK HUNT™

ANLEITUNG

* Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1984 Nintendo
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo®-Entertainment-System™-Spiel "Duck Hunt™" entschieden haben. Für dieses Spiel ist der Zapper, die Lichtpistole aus dem Sonderzubehör, erforderlich.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Dieses rasante, aktionsgeladene Spiel führt Sie mit Ihrem treuen Jagdhund an Ihrer Seite in eine Sumpflandschaft auf die Jagd. Der Hund stöbert die Beute für Sie auf, und dann kommt es auf Sekundenbruchteile und hohe Schußgenauigkeit an, wenn Sie die auffliegenden Enten aus der Luft holen wollen. Nehmen Sie eine oder zwei Enten aufs Korn, und dann beweisen Sie Ihre Schießkunst beim Tontaubenschießen - Ein Spiel, das Sie herausfordert!

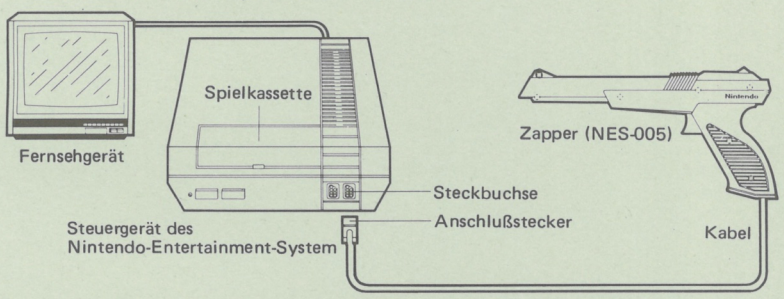
Lesen Sie sich diese Anleitung genau durch, um sich mit allen Einzelheiten des Spiels vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Spielanleitung für spätere Rückfragen gut auf.

1.ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Gehen Sie sorgfältig damit um, schlagen Sie es nirgendwo an und lassen Sie es nicht herunterfallen. Das Spiel niemals auseinandernehmen!
2) Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naßmachen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.
4) Lesen Sie die Bedienungsanleitung für den Zapper gründlich durch.

Hinweis: Aus Gründen der Produktverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigung vor.

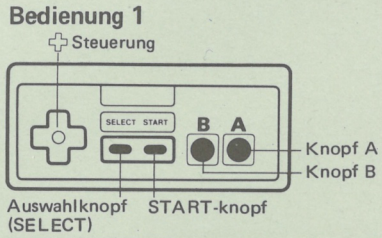
2.ANSCHLIESSEN DES ZAPPERS AN DAS STEUERGERÄT DES NINTENDO-ENTERTAINMENT-SYSTEM



Den Anschlußstecker des ZAPPERs in Buchse 2 des Steuergerätes einstecken.

3.BEZEICHNUNG DER BEDIENUNGSELEMENTE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

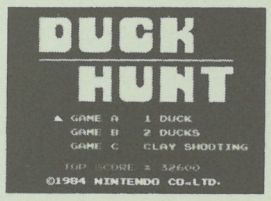
Bedienung 1



Bedienung 1 - START/SELECT oder für den zweiten Spieler in Spiel A

Steuerung
Für den zweiten Spieler in Spiel A zum Steuern der Flugbahn der Ente.

Knopf A – funktionslos
Knopf B – funktionslos

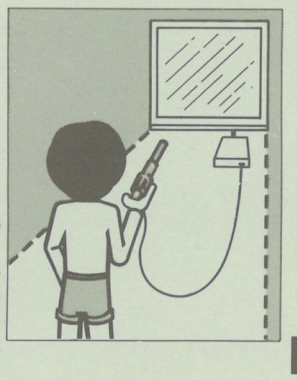


Auswahlknopf (SELECT)
Mit diesem Knopf läßt sich der Pfeil auf dem Bildschirm bewegen. Richten Sie den Pfeil auf das Spiel, das Sie spielen möchten. Sie können das gewünschte Spiel auch mit dem Zapper wählen.

START-knopf (START)
Ein Druck auf diesen Knopf, und das Spiel beginnt. Das Spiel kann auch mit dem Zapper gestartet werden.

Pause:
Wenn Sie das Spiel zwischendurch unterbrechen wollen, drücken Sie einfach auf den Startknopf. Ein Pfeifsezeichen ertönt und das Spiel wird unterbrochen. Durch nochmaliges Drücken des Startknopfes können Sie das unterbrochene Spiel fortsetzen. Das Spiel geht dort weiter, wo Sie aufgehört haben.
* Der Höchstrundenzähler wird auf 1 zurückgestellt, wenn Sie auf den Rückstellknopf (auf dem Steuergerät) drücken oder das Gerät ausschalten.

4.BEDIENUNG DES ZAPPERS



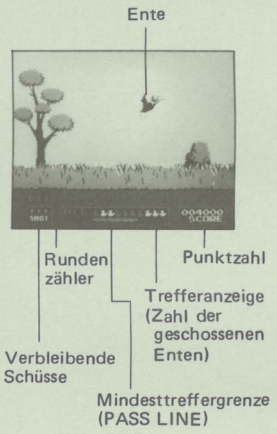
Entfernung: Etwa zwei Meter
* Die Entfernung, aus der Sie mit dem ZAPPER schießen können, ist abhängig von der Größe des Bildschirms.

Einstellen des Fernsehbildschirms
* Kontrast und Helligkeit des Fernsehschirms müssen genau auf dieses Spiel abgestimmt werden, da die Schüsse sonst nicht ins Ziel gehen.

Wählen und Starten der einzelnen Spiele durch den Zapper
* Richten Sie den ZAPPER bei eingeblendeter Spielübersicht weg vom Bildschirm und schießen Sie. Der Pfeil wandert von einem Spiel zum anderen.
* Wenn der Pfeil auf das Spiel zeigt, das Sie spielen möchten, schießen Sie direkt auf den Bildschirm. Das Spiel beginnt augenblicklich.
* Nicht jeder Fernseher ist richtig für das Spiel eingestellt. Bitte stellen Sie Kontrast und Helligkeit an den Reglern des Fernsehgerätes entsprechend ein, falls das Spiel nicht beginnt, wenn Sie auf den Bildschirm schießen.

5.SO WIRD GESPIELT

Spiel A:
Bei diesem Spiel jagen Sie die Enten einzeln.



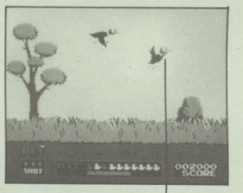
- Sobald der Hund eine Ente wittert, bellt er und springt ins Dickicht. Die Enten fliegen dann eine nach der anderen auf. (Die Enten gehen an den unterschiedlichsten Orten hoch.)
- Die Ente fliegt ein paar Sekunden auf dem Bildschirm herum. Das ist Ihre Chance. Zielen und schießen Sie! Aber vergessen Sie nicht: Sie haben nur drei Schuß.
- Die blinkende Ente unten auf dem Bildschirm ist Ihre Trefferanzeige. Sie wird rot, wenn Sie getroffen haben.
- Wenn Sie alle drei Schüsse ohne einen Treffer verschossen haben oder wenn die Spielzeit abgelaufen ist, erscheint das Zeichen "MISS" auf dem Bildschirm. Wenn das passiert, wechselt die Farbe des Himmels, und die Ente fliegt davon. (Der Hund kommt aus dem Dickicht und lacht Sie aus.)
- Manchmal erscheinen sonderbar blau oder rot gefärbte Enten. Wenn Sie eine dieser Enten abschießen, bekommen Sie Sonderpunkte.
- Eine Runde ist zu Ende, nachdem 10 Enten aus dem Dickicht aufgeflogen sind. Die Mindesttreffergrenze (PASS LINE) am unteren Rand des Bildschirms gibt die geringstmögliche Trefferquote an, die Sie erreichen müssen, um in die nächste Runde aufzusteigen. Wenn Sie die vorgeschriebene Anzahl oder gar mehr Enten heruntergeschossen haben, kommen Sie in die nächste Runde, andernfalls ist das Spiel zu Ende.
- Die Enten fliegen schneller, und die Mindestzahl an Enten, die Sie abschießen müssen, wächst jeweils, wenn Sie in die nächste Runde aufsteigen.

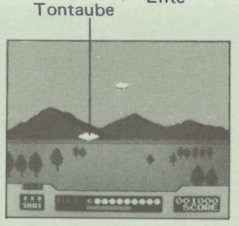
2 Spieler:

SPIEL A kann auch von zwei Spielern gespielt werden.

- Einer der Spieler ist dabei der Jäger. Der andere Spieler steuert mit Hilfe des Steuerkreuzes die Flugbahn der Enten in senkrechter und waagerechter Richtung. Er versucht, den Schüssen des Jägers so lange auszuweichen, bis die Farbe des Himmels sich ändert. (Die Enten verschwinden automatisch, sobald der Himmel die Farbe wechselt.)

SPIEL B (Entenjagd)
Bei diesem Spiel fliegen zwei Enten gleichzeitig auf.
- Das Spiel wird in der gleichen Weise wie SPIEL A gespielt, mit dem Unterschied, daß sich die Farbe des Himmels nicht ändert.
- Dieses Spiel kann nur von einem Spieler gespielt werden.





SPIEL C (Tontaubenschießen)
Dieses Spiel ist eine Art Fangschießen.
- Je zwei Tontauben auf einmal werden hochgeschleudert und verschwinden in der Ferne. Zielen Sie sorgfältig und schießen Sie sie herunter.
- Die Tontauben werden sehr schnell kleiner, wenn sie davonfliegen. Es ist einfacher, sie abzuschießen, solange sie in der Nähe sind.
- Wie bei den SPIELEN A und B gibt es auch bei diesem Spiel eine Mindesttreffergrenze, die überschritten werden muß, um in die nächste Runde zu kommen. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Mindesttrefferzahl nicht erreicht wird.

Schüsse:
SPIEL A ..... Drei Schuß pro Ente
SPIEL B ..... Drei Schuß für je zwei Enten
SPIEL C ..... Drei Schuß für je zwei Tontauben

Punktzahl:
SPIELE A, B und C
- Die erreichte Punktzahl erscheint immer dann auf dem Bildschirm, wenn ein Treffer erzielt wurde. Die Punkte ändern sich je nach Runde.
- Sie bekommen Sonderpunkte (PERFECT), wenn Sie eine Runde ohne Fehlschüsse (MISS) beendet haben.